

no.644

2001年10/15

アミューズメント通信

OCTOBER 15, 2001

毎月2回(1日・15日)発行 昭和56年10月17日 第3種郵便物認可 関 アミューズメント通信社 〒530-0015 大阪市北区中崎西2-2-1 八千代ビル ☎06(6314)0309 FAX06(6314)3821 定価400円 年間購読料3,880円(送料共、消費税込)

# ゲームマシン

## GAME MACHINE

Game Machine Magazine is published twice monthly on the 1st and 15th of the month by Amusement Press, Inc., Yachiyo Bldg., 2-2-1, Nakazaki-Nishi, Kita-ku, Osaka, 530-0015 Japan. Subscription rate: Overseas (air mail) - US\$ 180.00 / year. NO part of this magazine may be reproduced without expressed permission. 禁転載

セガ社、ナムコが7項目にわたり

## 業務用で包括提携

CG基板の共同開発、知的所有権相互活用など

【本誌東京、佐藤秀樹社長】と、ナムコ(本社東京、中村雅哉社長)は九月二十日、業務用AM機分野でコスト削減、市場開拓をめざす包括業務提携に基本合意した。資本提携ではなく、両社がそれぞれ「協調と競争」をしていくもので、同業他社にも広く呼びかけたいとしている。

AMショー開催中にホテル日航東京で開かれた発表会には、セガ社の香山哲COOとナムコの高木九四郎副社長が提携内容を説明し、ナムコの中山雅哉社長が「産業構造論」を紹介した。

両社提携は、セガ社子会社のセガ・ロジスティクスサービスに昨年十二月、ナムコの業務用配送と保守事業を統合したことに始まり、二十項目にわたりこれまで交渉が続けた結果、七項目について基本合意したとのこと。



セガ社とナムコの提携発表会で(左から)セガ社の永井明専務執行役員、ナムコの中村雅哉社長、セガ社の香山哲COO、ナムコの高木九四郎副社長

合意した七項目は次のとおりで、すべて業務用AM機とオペレーティング部門にわたる。①業務用AM機部門で、多様なコンテンツに活用する。②業務用AM機部門で、多様なコンテンツに活用する。③業務用AM機部門で、多様なコンテンツに活用する。④業務用AM機部門で、多様なコンテンツに活用する。⑤業務用AM機部門で、多様なコンテンツに活用する。⑥業務用AM機部門で、多様なコンテンツに活用する。⑦業務用AM機部門で、多様なコンテンツに活用する。

③次世代CGシステム基板の共同開発。CGゲーム市場で九〇%のシェアを持つセガと、ナムコは「積極的な提携であり、それを証明したい」と述べた。高木氏も同意見とし、「すでに全社的な構造改革は完了しており、業績は向上している。計画を進めたい」と述べた。

対し、香山氏は「積極的な提携であり、それを証明したい」と述べた。高木氏も同意見とし、「すでに全社的な構造改革は完了しており、業績は向上している。計画を進めたい」と述べた。

## NSA、協会統合を提案

他の3協会は検討し、年末までに結論

SC遊園協会(NSA)の四団体に、大同団結も○三年三月までに大同団結し、業務用AM機分野でコスト削減、市場開拓をめざす包括業務提携に基本合意した。資本提携ではなく、両社がそれぞれ「協調と競争」をしていくもので、同業他社にも広く呼びかけたいとしている。

AMショー開催中にホテル日航東京で開かれた発表会には、セガ社の香山哲COOとナムコの高木九四郎副社長が提携内容を説明し、ナムコの中山雅哉社長が「産業構造論」を紹介した。

両社提携は、セガ社子会社のセガ・ロジスティクスサービスに昨年十二月、ナムコの業務用配送と保守事業を統合したことに始まり、二十項目にわたりこれまで交渉が続けた結果、七項目について基本合意したとのこと。

合意した七項目は次のとおりで、すべて業務用AM機とオペレーティング部門にわたる。①業務用AM機部門で、多様なコンテンツに活用する。②業務用AM機部門で、多様なコンテンツに活用する。③業務用AM機部門で、多様なコンテンツに活用する。④業務用AM機部門で、多様なコンテンツに活用する。⑤業務用AM機部門で、多様なコンテンツに活用する。⑥業務用AM機部門で、多様なコンテンツに活用する。⑦業務用AM機部門で、多様なコンテンツに活用する。

③次世代CGシステム基板の共同開発。CGゲーム市場で九〇%のシェアを持つセガと、ナムコは「積極的な提携であり、それを証明したい」と述べた。高木氏も同意見とし、「すでに全社的な構造改革は完了しており、業績は向上している。計画を進めたい」と述べた。

対し、香山氏は「積極的な提携であり、それを証明したい」と述べた。高木氏も同意見とし、「すでに全社的な構造改革は完了しており、業績は向上している。計画を進めたい」と述べた。



セガ社業務用事業戦略発表会で、中央壇上で挨拶する香山哲氏ら



















# 2002年、春の新アイテム いっきよに公開!

## Prize collaboration

プライズ コラボレーション～2002年春の合同プライズ内見会～

3回目の開催が決定!!

開催日時及び会場

●東京 11/6(火) 10:00～17:00  
「NSイベントホール 大ホール」  
東京都新宿区西新宿2-4-1 新宿NSビル 地下1階



●大阪 11/9(金) 10:00～17:00  
「光明ホール 7Fホール」  
大阪府大阪市中央区難波2-4-1 難波御堂筋ビル7F



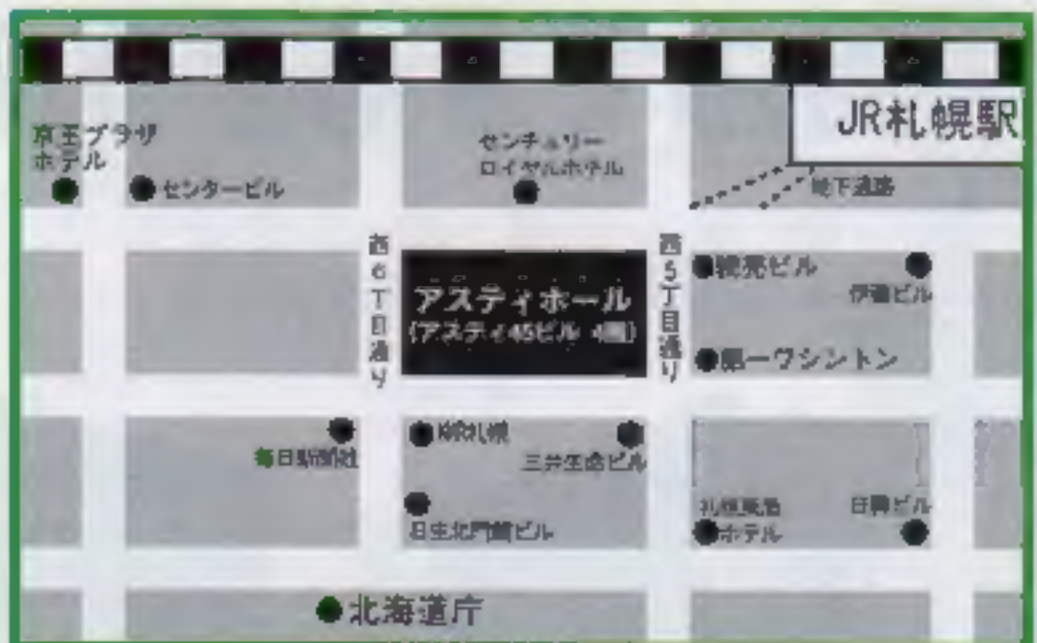
●名古屋 11/13(火) 13:00～17:00  
「名古屋市中企業振興会館」2階第1ファッション展示場西  
愛知県名古屋市中区千種区上2-6-3



●福岡 11/16(金) 13:00～17:00  
「県立中小企業振興センター 多目的大ホール」  
福岡県福岡市博多区吉塚本町9-15



●札幌 11/22(木) 13:00～17:00  
「アスティホール」  
北海道札幌市中央区北4条東5丁目 アスティ45ビル 4F



Map!!

参加メーカー

ELKOH

SYSTEM SERVICE CO., LTD.

SEGA

TAITO

●各社問い合わせ先

株式会社エイコー  
東京都墨田区本所1-13-13 AM販売部  
電話 03(3624)1183  
FAX 03(3622)6235

システムサービス株式会社  
東京都墨田区池袋2-48-1 墨田山の手池袋ビル4F  
電話 03(5951)6600  
FAX 03(5951)3449

株式会社セガ  
東京都大田区東横田2-12-14 本社3号館  
プライズ部 カスタマーリレーション課  
電話 03(5737)7541  
FAX 03(5737)7744

株式会社タイトー  
東京都千代田区平河町2-5-3 CTE事業部  
電話 03(3222)4922  
FAX 03(3222)4956

## Prize Forum

プライズフォーラム

見るは目の毒聞くは気の毒  
景品の限度額は800円



店長、東京ビッグサイトのAMショー楽しかったですね。初めて連れて行ってもらったのでなんかとても興奮しました。へーうちの業界ってこんなことか、普段目にする機会のないメーカーさんの小間ってこんなものかとか、感激しました。

おかげさだね。それより頼んでおいた景品はちゃんと見てきたらうね。

もちろんです。これでも仕事はきつちりやるほうですから。

そりゃ良かった。僕は機械を見るのに忙しくて景品にまで手が回らなかったからね。

市販価格八百円以下ってわざわざ気にしなくても、皆ルールを守った物ばかりなので、ともかく気に入って良いなと思った物を選べば良いから楽でした。

そうなんだ。ゲーム場の営業者団体AOUが決めた「ゲームセンターにおける景品の取り扱いに関する要領」というのがあって、それに違反した物は出品できないことになっているから、当然業界のルールを守った物しか出ていないんだ。

えーそんなものがあるんですか?

あたりまえだよ。どこにでもルールはあるよ。そのことは今度説明するから、見てきた景品の話はどうだったんだ。

それは、そんな訳でこれは高額景品じゃない、なんて気にしなくて良かったから、各ブースで買ったカタログに印をつけておきました。

じゃあ、それを検討して申し込みればいいね。

やはり、見て、触ってっていうのは一番ですよ。カタログだけだとイメージ不安ですから。ぜひ、次回も連れて行って下さいね。



変身の図



あみぐるみを着たバンヤ(綿)という、奇想天外なキャラに話題集中!  
バンヤ(綿)がニットの着ぐるみを着たキャラクター。季節や気分であみぐるみを着替え、仲間たちと楽しく暮らす、ハートフルで今までにない設定の期待のニューキャラクター。



アミー ぬいぐるみ

SS1555 2月第3週 発売予定  
8個/60個入 OP価格¥30,000



アミー ぬいぐるみ PART2

SS1573 3月第4週 発売予定  
8個/60個入 OP価格¥30,000

※各商品の各商品は監修につき、デザイン・カラー・寸法など仕様等変更になる場合がありますのでご了承ください。

SYSTEM SERVICE CO., LTD.

お申し込みはお電話かFAX、または、インターネットでTEL 03-5951-6600 FAX 03-5951-3449  
システムサービス株式会社 〒171-0014 東京都豊島区池袋2-48-1 信友山の手池袋ビル4F

eコマースサイト: www.fans-web.com  
FANSホームページ: www.fans.co.jp

## 人気絶頂!!『ミニモニ。』の9月10月アイテム大集合!!

9月 発売予定

CUTE

ミニモニ。ぬいぐるみ  
全4種 入数:75個 OP価格:30,000

9月 発売予定

PRETTY

ミニモニ。リストウォッチ  
全5種 入数:100個 OP価格:30,000

10月 発売予定

LOVELY

ミニモニ。ソフビマスコット  
全4種 入数:560個 OP価格:30,000

株式会社 バンプレスト プライズ事業部 〒271-0092 千葉県市川市1230-1 ビアザ市川 PHONE 047-367-7131 プライズ最新情報ミニモニ。ホームページ http://www.banpresto.co.jp/

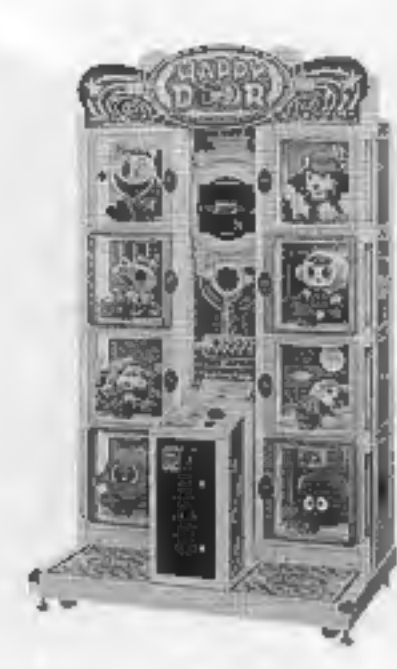




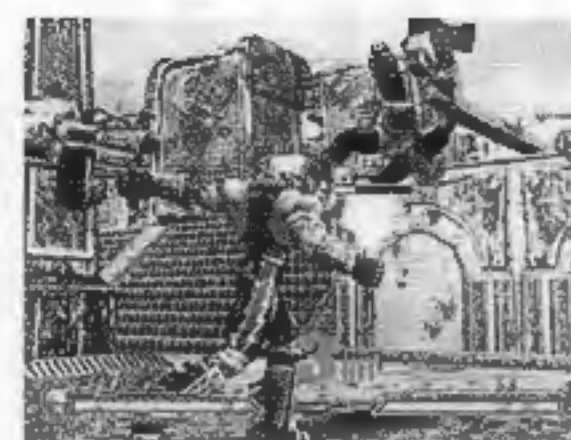




**さるとびジャンプ**  
プライズゲーム機。左右4つのレバーを下から順に弾き、サルを描いた円盤を飛ばしながら上部へ進んでいく。OP価格22万9千円。【タイトー】No.632



**ハッピードア**  
プライズマシン。上下2段のLEDスコットの数字が5つ合えば、ボックスのドアを開けて景品を取り出せる。価格87万2千5百円。【ナムコ】No.631



**ヘビーメタル・ジオマトリックス**  
CG武器アクションゲーム。飛行できるなど多彩なアイテムと地形や建造物を利用しながら敵と戦う。「ナオミ」基板OP価格22万8千円。【カプコン】No.636

## 話題のマシン

(第632号～第636号)



**ラウンドスクエア**  
6人用プライズマシン。円盤形のターンテーブル上の景品を狙い、バーを上へスライドさせ景品を押し上げて落とす。OP価格148万円。【サミー】No.633



**仮面ライダーアギト**  
Wルレットプライズゲーム機。アギトが怪人、攻撃内容を示す2つのリールを止め電光で攻防。怪人のパワーをなくす。OP価格32万8千円。【バンプレスト】No.633



**福引ちゃんす**  
福引をモチーフにしたプライズマシン。ルレットでの数字分だけ紅白の玉が入った箱を回し、赤玉が出ると景品を獲得。OP価格82万円。【エイブル】No.633



**ホームランスタジアム**  
「くみくみくす」2作目のプライズゲーム機。バットスイッチでボールを飛ばし野球ゲームを進めていく。OP価格39万8千円。【バンプレスト】No.632



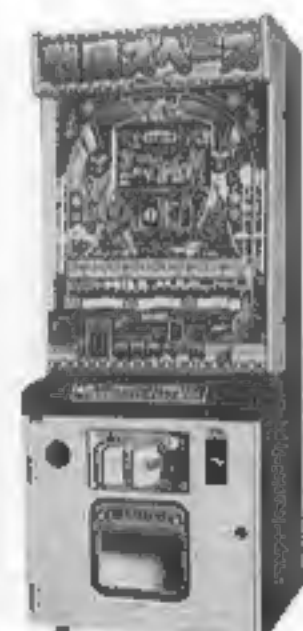
**コスミックハンド**  
3人用プライズマシン。クレールを操作しターンテーブル上の菓子類を挟み取り、コンテナに乗せると景品に引き落とす。OP価格59万8千円。【こまや】No.632



**スーパーグルグルステーション**  
10人用の大型プライズマシン。回転寿司のように皿に乗って流れてくる景品をバーで落とす。特殊バー使用のチャンスも。OP価格980万円。【セガ社】No.632



**ピラミッドミステリー**  
8人用メダルゲーム機。プッシャータイプ。メダルを弾き飛ばし、一定条件でピラミッドの階段上のメダルが大量に落下。OP価格480万円。【ナムコ】No.634



**戦国スペース**  
プライズゲーム機。ボールを弾き入った穴の数字分だけ、九州から北海道までスゴロク式に進む。一気に進む特典も。OP価格44万8千円。【昭和技術】No.636



**ハッピーロート**  
プライズマシン。ルレットランプを6つ止め、指示された数字と機つ合ったかで3段階の景品獲得。OP価格39万8千円。【グランプリ/エナジー】No.636



**カーニバル・ディ**  
プライズゲーム機。玉を弾き上部盤面の穴に入ると指定数の玉が下部盤面に落ち、入った穴で大中小の景品獲得。OP価格49万8千円。【ユウビス】No.636



**おいかけこトーマス**  
「くみくみくす」3作目のアーケードゲーム機。速度などをルレットで変えながらトーマスの走行を楽しむ。OP価格39万8千円。【バンプレスト】No.634



**コロコロびよん**  
プライズゲーム機。ボールを上部へ弾いた後、盤面のプレートに乗せながらポケットに入れていく。OP価格25万8千円。【タイトー】No.634



**キッズ新幹線**  
定置型乗物機。遊園地のシオラマの中でミニ新幹線をレバーで走行、停止させる遊び付き。前のライトが点灯。2人乗りで定価106万円。【トーゴ】No.634



**ちびっこバトカー**  
定置型乗物機。ミニバトカーをハンドルで操作するドライブゲーム付き。ソフトレバーやマイクの遊びもある。2人乗りでOP価格78万円。【ホープ】No.633



**ハローキティとドライブ**  
定置型乗物機。フロント部分にキティの顔をレリーフ調に大きくあしらったデザイン。終了後キャラクターカードを払い出す。OP価格65万円。【日邦産業】No.632



**チャオビノ**  
シールプリント機。カメラを天井にも設置し真上からの写真も撮れる。フラッシュは前後に計6ヵ所設置している。OP価格145万円。【オムロン】No.631



**はしれバトカー**  
TVメダルゲーム機。バトカーが逃走車を追跡し、爆弾などを避けながら接近してつかまえる。コンティニューもできる。OP価格25万8千円。【セガ社】No.635



**ベガスショット**  
1人用メダルゲーム機。「のっけてコロ」の大人向けバージョン。パッドを叩いてメダルを飛ばし小皿に乗せる。OP価格29万8千円。【こまや】No.635

## 総目録

No. 118

本紙「話題のマシン」でとりあげた機械の総目録です。とりあげた時点で⑧明らかなコピー機や⑨とばくに使用されやすいメダルゲーム機は、すでに排除しています。配列は①TVゲーム機②アーケードゲーム機(プライズマシンを含む)、③メダルゲーム機、④AM自販機、⑤乗物機に分類しそれぞれ掲載順としました。社名末尾の数字は掲載号数です。なお基板、ROMキットのみなどのTVゲーム機については、画面の写真だけにしました。(一部前回からの繰り越しおよび次回へ繰り越し)



**スリッドライブ 2**  
TVドライブゲーム機。破壊シーンや霧、夕陽、暗闇などの演出を加えリアルになった。2P型価格148万円。同社従来機用改造キットもある。【コナミ】No.632



**機動戦士ガンダム・運搬vsジオン**  
CGロボットバトルゲーム。2対2の対戦。ロボットは13体。ロックオンも可能。「ナオミ」基板セットOP価格25万8千円。【カプコン/バンプレスト】No.632



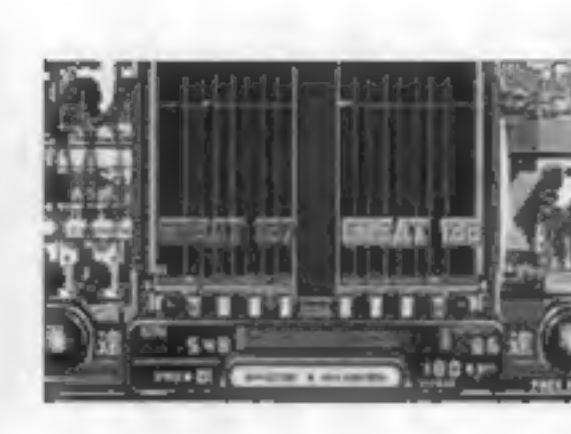
**GAHAHA・一発堂**  
TVミニゲーム機。ゲーム内容により大きなレバーを回したり叩いたりから押し込んだりする。ゲームは24種類内蔵。価格81万円。【ナムコ】No.632



**スーパーワールドスタジアム2001**  
TV野球ゲーム機。各プレイヤーの勝敗を順位表に反映するペナントレースモードを追加。「システム12」基板OP価格17万8千円。【ナムコ】No.634



**プロギアの嵐**  
横スクロールTVシューティングゲーム。プロペラ戦闘機と機銃、ウェポンのキャラ選択。「CPS II」基板でOP価格13万8千円。【ケイブ/カプコン】No.633



**ビートmania II DX 5thスタイル**  
DJシミュレーションゲーム機。難易度が高い譜面や実写振り込み画像を加えるなど、mania向けモードを充実。改造キット価格26万8千円。【コナミ】No.633



**バラバラバラダイス 2nd MIX**  
TVダンスシミュレーションゲーム機。キャラがバラバラの振りを教えてくれる初心者モードを追加。通信可能。改造キット価格19万8千円。【コナミ】No.633



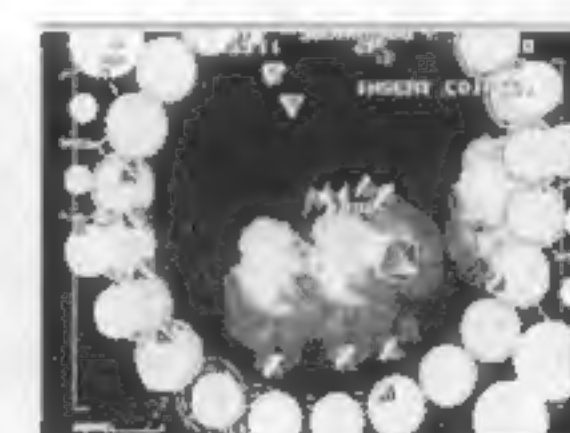
**ヴァンパイアナイト (SD)**  
同社同名TVガンゲーム機のアップライト型。魔物が高速移動する時は影のようになるなど高画質な画像。ライフ制。価格11万2千5百円。【ナムコ】No.633



**ヴァンパイアナイト (DX)**  
CGガンゲーム機。魔物を倒し村人を救っていく。魔物に倒されるとセガ社が開発に協力。価格172万5千円。【ナムコ】No.633



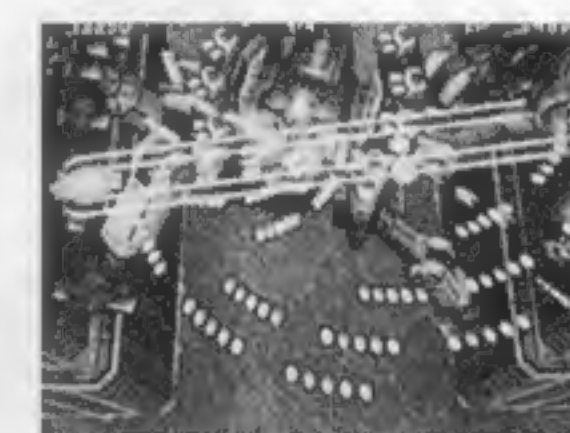
**戦国伝承2001**  
TV武器アクションゲーム。忍者が武将を倒す。ボタン連打で動きが4段階に変化。「ネオジオ」用ゲームカートリッジOP価格8万8千円。【SNK】No.635



**ナイトレイド**  
TVシューティングゲーム。翼が分離し攻撃する。得点は減点もある。「Gネット」第13弾。ゲームカードOP価格11万8千円。【タクミ/タイトー】No.635



**モンキーボール**  
CGアクションゲーム。バナナ形レバーでサルが入った透明カプセルを転がしゴールをめざす。「ナオミ」用GD-ROM価格11万7千5百円。【セガ社】No.634



**ゼロガンナー 2**  
CGシューティングゲーム。円を描き全方向へ発射するなど攻撃方法やゲームシステムを一新。「ナオミ」用GD-ROMOP価格13万8千円。【彩京】No.634



**組拳**  
TVガンゲーム機。「サイレントスコープ」シリーズ3作目でステージを一新。スコープのぞきテロを狙撃。改造キット価格24万8千円。【コナミ】No.634



**ポップンミュージック 6**  
TV音楽ゲーム機。2種類以上のノルマを組み合わせた上級者モード、年代を問わずに楽しめる曲など追加。改造キット価格24万8千円。【コナミ】No.634



**クラッシュD.J.パート2**  
DJシミュレーションゲーム。操作方法が表示する初心者用。高度なテクニックを要求する上級者モードを追加。改造キット価格15万円。【セガ社】No.636



**スーパーメジャーリーグ**  
CG野球ゲーム。01年メジャー開幕時データ採用。イチローや新庄も登場。マニュアル守備も。「ナオミ」用GD-ROM価格14万7千5百円。【セガ社】No.636



**グラフィコレクション**  
TVパズルゲーム。カラーボールを下部に落とし同色を4つ並べて消す。背景にアイドルの映像を採用。基板OP価格29万8千円。【セイブ開発】No.635



**ワイルドライダーズ**  
TVバイクアクションゲーム機。暴走族が追ってくる警部をかわし逃走。アニメポリゴン画像。「ナオミ2」基板使用。価格9万5千円。【セガ社】No.635



**カプコン vs SNKプロ**  
TV格闘ゲーム。新キャラを加え攻撃方法などバージョンアップ。ターボスピードを4段階から選ぶ。「ナオミ」基板OP価格24万8千円。【カプコン】No.635



**ガンバリッチ**  
ブロック崩しを基本にしたTVシューティングゲーム。下部リッパでボールを打ち返す。多彩なアイテムがある。基板OP価格15万8千円。【彩京】No.635







SEGA

馬を鍛えて育てる喜び、感動をすべての人に!  
競走馬育成シミュレーションゲームの  
続編が大幅に進化を遂げて登場!!

10月下旬  
発売予定

ダービーオーナーズクラブ2  
DERBY OWNERS CLUB II

ダービーオーナーズクラブ2ではレースと調教が分離するなど  
あらゆる面でリニューアルし、現実感とゲーム性の深みがアップ!

メイン画面では常にレースが  
行われている!

DDC2では、調教とレースが完全に独立しているため、プレイヤーはサ  
クラで馬の育成(コンタ、育成、育成)を判断し、馬が強くなるまで調  
教したり、調教せずにレースに出し競走するなど、自分で選択することが可  
能になりました。

ランタ分けを導入し、馬の強さに  
合わせた対戦相手とレースできる!

レースにSS、S、A、B、Cの5つのランク制を導入することにより、実際の  
競馬のようにランクを勝ちあがって行く醍醐味を持たせると同時に、  
実力の違う馬同士が同じレースに出ることもなくなり、初心者にも  
やさしいシステムへと進化しました。

スレイヤーの馬名の  
実況が入る!

今更から、馬名育成の技術を取り入れ、山本ア  
ツシの馬でプレイヤー馬の名前を決定しま  
す。これにより、さらに競馬感のある実況を演  
じることができるようになりました。

グラフィックの強化!

全競馬場の最新データを元に改造を加える  
ことにより、よりリアルなコースを再現し、  
競馬も強化しました。また、レース天候の変化  
(雨の追加)や、新G1も追加。

Original Game © SEGA © SEGA/Himaker, 2001 ケービネット仕様: 14.880(W)×9.930(D)×2.857(H)mm

UFO CATCHER 7

5く5く難易度設定可能!

5く5くデザイン変更

ビルボードを取り替える事によって簡単にイメージを  
一新できる!! (ビルボードはオプションです)

よりオペレーター様の満足度を  
重視してリニューアル!!

11月下旬  
発売予定

上側ビルボード  
下側ビルボード  
1.880(W)×9.930(D)×2.857(H)mm  
※上記ビルボードはイメージイラストであり、変更の可能性が有ります。予めご了承ください。

11月下旬  
発売予定

クリアするたびにキャラがお替り替え。2人で同時プレイも  
楽しいタイピングミニゲーム集!

クイズ式 番せ替えタイピングゲーム

クイズ式 番せ替えタイピング  
ゲーム「La キーボード」で  
心身ともにマドモワゼルに!!

プレイヤーは一流のマドモワゼルを  
目指し、簡単で熱中できるミニゲー  
ムをキーボードで遊んでいきます。

クリアするたびに  
キャラがお替り替え  
していきましょ!!

Original Game © SEGA ROSO/SEGA, 2001

NAOMI

お客様とのコミュニケーションを大切に!  
遊びはプレイマシンと雰囲気はカーニバルマシン。  
新発想のカーニバルプレイマシン登場!!



1.880(W)×9.930(D)×2.857(H)mm

お客様各位 “NEW UFO キャッチャー” 機 メインボード 無償交換の件

拝啓 貴社各々部発展の事とお慶び申し上げます。平素は格別のご厚意を賜り、心より厚く御礼申し上げます。  
さて、平成13年の発売以来、長らくご愛顧いただいておりますUFOキャッチャー機(以下「UFOキャッチャー」)の機体にて、メインボード上に  
使用しております電源コンデンサからの漏れにより、メインボードの故障、動作不良、最悪の場合は火災・発煙に至る恐れのある事が確認されました。  
つきましては、以下のメインボード製造番号に該当する「NEW UFO キャッチャー」機をお持ちのお客様は、無償にてメインボードを交換させていただきますので、当該機体のメインボード製造番  
号をご確認の上、以下の部品窓口までご用命の程、よろしくお願い致します。

※、弊社出荷時は以下の機体製造番号にて出荷をしておりますが、メインボードの修理交換が行われている場合、機  
体製造番号では確認ができません。また対象機体製造番  
号以外でも、修理交換のため対象メインボードが使用されて  
いる場合がございますので必ずメインボード製造番号をご  
確認くださいようお願い申し上げます。  
引続き、より一層の品質並びにお客様へのサービス向上に努めてまいりますので、今後ともご高配を賜りますよう、よろしくお願い申し上げます。 敬具

●I/O BD上のパーツナンバー表示

●ご注文  
I/O BD JVS TO JAMMA: 838-13683, 838-13683-91, 838-13683-92は、“XKT-  
1322: NAOMI用 I/O BDキット(セガキャビネット)”の部品です。  
上記をI/O BDキットをお持ちでないお客様については、本お知らせは対象外となりますので、ご注意ください。

●I/O BD上のパーツナンバー表示  
I/O BD JVS TO JAMMA: 838-13683, 838-13683-91, 838-13683-92は、“XKT-  
1322: NAOMI用 I/O BDキット(セガキャビネット)”の部品です。  
上記をI/O BDキットをお持ちでないお客様については、本お知らせは対象外となりますので、ご注意ください。

●ここに記載されている部品の内容は、予告なく変更される場合がございますので、ご了承ください。

SEGA 株式会社 セガ

英文版業界ニュース

## Namco, Sega Extend Coin-Op Partnership

Namco Ltd., Tokyo, and Sega Corp., Tokyo, announced on September 20 that they agreed to extensively tie up with regard to the coin-op amusement business. This tie-up is intended to take advantage of cooperative benefits while still retaining competition between each other. Both companies, however, stress that the current tie-up is not a capital tie-up.

Namco and Sega integrated their coin-op game and prize forwarding services into Sega's subsidiary, Sega Logistics Service in December 2000. Using Sega Logistics Service as a test case, Sega proposed business tie-ups to Namco in an extensive range of fields, and this eventually led to the current tie-up agreement relating to the coin-op amusement business (there is no plan yet for tie-ups in the home video business). Although Namco and Sega announced in February that they will distribute contents through a broadband service using SCE's "PS2" as a terminal, this has not advanced very far. The current tie-up is difficult to understand, as it lacks a concrete nature.

According to an explanation by Kyushiro Takagi, Namco vice president, and Tetsu Kayama, Sega COO, the current tie-up extends over the following seven points: (1) Extension of the scope of integrated businesses from the present distributing/repairing of coin-op games to the purchasing of components/parts and production of machine bodies; (2) Development of promotional events by encouraging cooperation between Sega's "Joypolis" and Namco's "Nanjan Town"; (3) Extending tie ups in contents distribution technology and services for the "Broad Band Alliance" which is being planned by Namco, Sega and SCE; (4) Connection of the internet terminals in Sega's arcades with games based on Namco's "System 246"; (5) Joint development of the next generation of coin-op CG system board; (6) Joint development of "brand-new types of amusement that have never been seen before"; (7) Greater utilization of their mutual intellectual properties.

The joint purchasing of components/parts, production of machine bodies, etc. with Sega Logistic as the operating unit are clearly aimed at achieving cost decreases. There are more than 1,000 Sega and Namco ar-

cadies in Japan, which represents great potential for joint promotional events. The tie-up on technology for the Broad Band Alliance will be announced in the near future. The plan for the common use of network technology at arcades is aimed at preventing redundant investment. Since both companies' coin-op CG system boards enjoy a 90%+ market share, if a new coin-op CG system board is developed jointly, it will become the de facto industry standard. Since a large number of patents are owned by both companies, it becomes possible to develop brand-new games, they explained.

Masaya Nakamura, president of Namco, introduced his own "theory on industrial structure" in which he subdivided the tertiary industry further into the "third = ordinary service industry, fourth = knowledge industry, fifth = information industry, and sixth = religion industry". The amusement business falls under the fifth industry, and creates very high added value, and so forth, he explained.

After the announcement of the tie-

up with Namco, Sega held a meeting to explain Sega's coin-op amusement business. This is because Sega had previously only outlined its plans for the home video business. In the meeting,

Sega introduced the coin-op business as one its key businesses. According to it, Sega occupies a large share of the coin-op business and enjoys a high operating income.

## Visitor Numbers Dip At JAMMA Show '01

The Amusement Machine Show (Sept. 20-22, Tokyo Big Sight) had 55 exhibiting companies which exhibited at 941 booth units. 29,513 people visited the show over the three days. According to the JAMMA secretariat, last year's show had 79 exhibiting companies using 1,088 booth unit spaces and 33,593 people visited the show.

This means that the number of exhibitor companies decreased by 30%, booth units by 14%, and visitors by 12%. The sharp drop in the number of exhibitor companies is due to the change in the rules made this year so that only JAMMA members can exhibit. In the two years up to last year's show, even non-members of JAMMA/JAPEA could exhibit. This is because the secretariat could not effectively enforce the show's rules to non-members. If the secretariat's capacity normalizes in the future, even non-members will be allowed to exhibit.

The number of visitors was 11,778 on the first day, 8,823 on the second day, and 8,912 on the third day (vs. 11,178 on the first day, 10,981 on the second day, and 11,434 on the third day last year). On the first day and second day, the show was open only to traders such as operators, distributors and manufacturers with invitation tickets. On the third day, players were admitted.

The total number of visitors on the first and second days was 20,601, down 7% from last year. That number of visitors on the third day was 11,434, down 22%. JAMMA/JAPEA show committee summed up the show results as "having ended safely in a successful atmosphere."

The new videos which stood out at this year's AM Show are listed below. By general consensus, there were no new videos which appear likely to give a lift to the overall market. The best of the games seem likely at best to only maintain operation income at its present level.

Banpresto exhibited "Ultraman Fighting Evolution" and Capcom's "Mobile Suit Gundam DX". Konami introduced "Tsurugi", "Jurassic Park III", and "Police 911 2". Namco unveiled "Smash Court Tennis", "Samurai Surf", and "Wangan Midnight". Sammy showed "Deer Hunting".

Sega exhibited "Virtua Tennis 2", "King of Route 66", "Initial 'D' Arcade", "Rupin III - the Shooting", "Derby Owners Club II", etc. Taito introduced Alfa's "Shikigami's Castle", Takumi's "Weather Tales", etc.

## FILLMORE GAMES

### ! VIDEO GAME PCBS (Used)

### !! DELUXE VIDEOS

### & SIMULATORS (Reconditioned)

### FOR SALE

Visit our web site for more information

www.fillmoregames.com

tosh@fillmoregames.com

### Fillmore Games

26 Hagiharadai Nishi 1, Kawanishi,  
Hyogo 666-0006, Japan.

Tel: +81(727)91-1955 Fax: +81(727)91-1933

### Game Machine

Editor: Masumi Akagi

Amusement Press, Inc.

Yachiyo Bldg., 2-2-1,

Nakazaki-Nishi, Kita-ku,

Osaka, 530-0015 Japan

faxphone (81) 6-6314-3821

Email: editor@ampress.co.jp

Web site: http://www.ampress.co.jp/

© 2001 Amusement Press, Inc.



**TAITO®** アクションパズルの新機軸!! クレイキャラが新しい!!

ねんこ玉パズル

**お天気  
はらひん**  
WEATHER TALES

ボム玉を消して大爆発。  
派手な演出でプレイヤーの視線ひとり占め!

みんなでチカラくらべしようじゃないか?  
もっといっぱいの人をいっしょにできるが、  
じまんの天気で勝負しよう。こうしてお天気たちは  
世界中でチカラくらべをすることになったのです。

◆初心者にも覚えやすい操作とルール。  
◆見た目もかわいいクレイキャラクター。  
◆普遍的な楽しさがプレイヤーに評価され、  
アクションパズルゲームファンを  
長期にわたってとりこにします。

3つのプレイモード  
2P対戦乱入可能

TAITONET  
©TAKUMI CORP. 2001

**式  
神  
の  
城**

個性的で魅力的なキャラクターとストーリー。  
本格的縦画面縦スクロールシューティング登場!!

…そして、7月23日。32番目の事件現場から、物語が始まる。

◆個性的で魅力的なキャラクター毎に設定された謎のストーリーが展開します。  
◆攻撃方法は通常攻撃・式神攻撃・ボンバー攻撃の3種類。  
◆キャラクター毎に異なる攻撃をマスターする事がハイスコア獲得の鍵となります。  
◆ハイスコアハイルタニンの「T・B・S」(テンション・ボーナス・システム)が  
スコア稼ぎをより一層面白くします。

Alpha System  
© 2001 Alpha System Co., Ltd. All rights reserved.

人気のプッシャーにボクシングゲームをミックス  
店舗での注目度抜群!!  
高インカムが期待できます。

●アクション性強化!  
●プレイ意欲・持続性強化!  
●多彩な払い出し演出!

**GREATER CHAMP**  
グレイテストチャンプ  
今、ビッグファイトのゴングが鳴る!  
おもしろギミック満載の多彩な演出!

サイズ: W630mm×D725mm×H1875mm ●重量: 105kg

大型景品対応クレーン機の決定版!  
待望のニューモデル登場!

★筐体カラーリングを一新!  
★メカ機能をパワーアップ!

**Capriccio Cyclone**  
カプリチオ サイクロン ビュー

◆キャッチャーメカのモーターや  
上下移動のシャフトを改良!  
◆ゲーム回転率がアップし、  
対応景品が更に広がります!  
◆アームの強弱はドライバー一本で  
簡単に切替可能!

サイズ: W1760mm×D895mm×H1975mm ●重量: 230kg

株式会社タイトー

TAITO Web Site <http://www.taito.co.jp/>

〒102-8648 東京都千代田区平河町2-5-3 GM販売部 / 〒243-0498 神奈川県老名市下今泉3-11-1 TEL.046-235-9510 FAX.046-235-5649

※筐体の仕様外観及び画面写真は、改良のため予告なく変更する場合がございます。

© TAITO CORP. 2001